

10/5

Kickoff van de opdracht. We hebben een Mythe en ongeveer idee van het spel. We hadden maar alvast een Trello aangemaakt en een GDD ingevuld

17/5

Even alles inventariseren. We hebben alle documenten in links in één doc gezet. Verder hadden Sofie en ik Agile Players gemaakt voor de game

18/5

Een layout van een level gemaakt en er een voorstel voor gedaan zodat ie in het spel kan verwerkt worden

20/5

Bezig geweest met het opzetten van een PowerPoint presentatie en wat concept art gemaakt

21/5

een beetje bezig geweest met ontwerpjes van de players. Vandaag hadden we ook de sprintreview. Na de feedback gingen we alvast wat

dingen aanpassen. Onze Trello moest weer bij gewerkt worden dus we hadden de User Stories bij de sprintlog gezet en taken erop af

gestemd

25/5

Ben deze ochtend bezig geweest met flink wat. Ik begon met de character sheets van de players, vervolgens had ik een asset lijst

gemaakt/geïllustreerd van wat er allemaal in het level terug zou komen. En tot slot had ik wat conceptjes van de omgeving zelf ge

maakt.

26/5

Ik had eerst met het groepje een nieuwe taakverdeling gemaakt baseert op de nieuwe User Stories van deze sprint. ben daarna bezig

geweest met de Terrain Builder van Unity om te kijken wat ik er allemaal mee kan (resultaten waren goed). Nu kan ik hiermee verder

voor Assets maken en Textures verfen.

27/5

Ik heb vandaag een terrain gemaakt in de huidige branche en ben daar mee bezig geweest

28/5

Bezig geweest maar niet veel vooruitgang geboekt. Was bezig met stenen maar ik ging niet helemaal lekker

30/5

Ik heb de volledige asset van de boom gemaakt en geïmplementeerd in de Unity Engine. Zit nog een paar esthetische obstakels in de weg.

31/5

Ik heb nu ook de boom asset van Sofie gezet in de Unity en het probleem is opgelost. De resterende assets zijn gemaakt en er in gezet (steen, hooi)

2/6

Weer gekeken naar het scrumboard en de User Stories verdeeld over mij en Sofie. Ik maak de PlaceHolders voor de huisjes

3/6

PlaceHolders geïmplementeerd en ging daarna verder met PowerPoint voor sprint review

4/6

Powerpoint grotendeels gepresenteerd en daarna een klein beetje aan de Trello gewerkt

7/6

Ik heb vandaag op het college de sprite van het hooi gemaakt en meteen geïmplementeerd in de Unity (nu zijn er hooivelden). Verder is er door mij een begin gemaakt aan het wolvenhol (de mesh)

9/6

Ik heb het model van het wolvenhol afgemaakt en gezet in het spel. Ik ben vandaag ook opzoek geweest naar sound effects voor de verschillende droppings en pickups in da game.

10/6

Heb het hol model op nog een plek in de map gezet en vervolgens die asset gepushed.

14/6

Ik en Sophie vallen een gedeelte in voor Anne want anders krijgen wij het niet optijd af. Ik neem het wolf model over en Sophie helpt bij de andere player. Vandaag de mesh en de rig in elkaar gedraaid.

15/6

De Wolf Player geweeighed painted en de walkcycle en attack geanimeerd

16/6

De animaties geïmplementeerd en de overige animaties gemaakt

17/6

Begonnen met de Powerpoint maken

18/6

Powerpoint af en renders gemaakt voor zowel pakhuis als de presentatie